Оружие

Имя	Цена	Урон	Вес	Свойства
Простое рукопашное оружие				
Дубинка	1 см	1d4 дробящий	2 фнт.	Лёгкое
Кинжал	2 зм	1d4 колющий	1 фнт.	Лёгкое, фехтовальное, метательное (20/60)
Палица	2 см	1d8 дробящий	10 фнт.	Двуручное
Ручной топор	5 зм	1d6 рубящий	2 фнт.	Лёгкое, метательное (20/60)
Метательное копьё	5 см	1d6 колющий	2 фнт.	Метательное(30/120)
Лёгкий молот	2 зм	1d4 дробящий	2 фнт.	Лёгкое, метательное (20/60)
Булава	5 зм	1d6 дробящий	4 фнт.	—
Боевой посох	2 см	1d6 дробящий	4 фнт.	Универсальное (1d8)
Серп	1 зм	1d4 рубящий	2 фнт.	Лёгкое
Копьё	1 зм	1d6 колющий	3 фнт.	Метательное(20/60), универсальное(1d8)
Без оружия	—	1 дробящий	—	—
Простое дальнобойное оружие				
Арбалет, лёгкий	25 зм	1d8 колющий	5 фнт.	Боеприпас (80/320), двуручное, перезарядка
Дротик	5 мм	1d4 колющий	¼ фнт.	Метательное (20/60), фехтовальное
Короткий лук	25 зм	1d6 колющий	2 фнт.	Боеприпас (80/320), двуручное
Праща	1 см	1d4 дробящий	—	Боеприпас (30/120)
Воинское рукопашное оружие				
Боевой топор	10 зм	1d8 рубящий	4 фнт.	Универсальное (1d10)
Цеп	10 зм	1d8 дробящий	2 фнт.	—
Глефа	20 зм	1d10 рубящий	6 фнт.	Двуручное, досягаемость, тяжёлое
Секира	30 зм	1d12 рубящий	7 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Двуручный меч	50 зм	2d6 рубящий	6 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Алебарда	20 зм	1d10 рубящий	6 фнт.	Двуручное, досягаемость, тяжёлое
Длинное копьё	10 зм	1d12 колющий	6 фнт.	Reach, Special
Длинный меч	15 зм	1d8 рубящий	3 фнт.	Versatile(1d10)
Молот	10 зм	2d6 дробящий	10 фнт.	Двуручное, тяжёлое
Моргенштерн	15 зм	1d8 колющий	4 фнт.	—
Пика	5 зм	1d10 колющий	18 фнт.	Двуручное, досягаемость, тяжёлое
Рапира	25 зм	1d8 колющий	2 фнт.	Фехтовальное
Скимитар	25 зм	1d6 рубящий	3 фнт.	Лёгкое, фехтовальное
Короткий меч	10 зм	1d6 колющий	2 фнт.	Лёгкое, фехтовальное
Трезубец	5 зм	1d6 колющий	4 фнт.	Метательное (20/60), Универсальное (1d8)
Боевая кирка	5 зм	1d8 колющий	2 фнт.	—
Боевой молот	15 зм	1d8 дробящий	2 фнт.	Универсальное (1d10)
Кнут	2 зм	1d4 рубящий	3 фнт.	Досягаемость, фехтовальное
Воинское дальнобойное оружие				
Духовая трубка	10 зм	1 колющий	1 фнт.	Боеприпас (25/100), перезарядка
Арбалет, ручной	75 зм	1d6 колющий	3 фнт.	Боеприпас (30/120), лёгкое, перезарядка
Арбалет, тяжёлый	50 зм	1d10 колющий	18 фнт.	Боеприпас (100/400), тяжелое, перезарядка , двуручное
Длинный лук	50 зм	1d10 колющий	2 фнт.	Боеприпас (150/600), тяжелое, двуручное
Сеть	1 зм	—	3 фнт.	Особое, метательное (5/15)

Доспехи и Щиты

Броня	Цена	Класс Доспеха	Вес	Свойства
Легкий Доспех				
Стёганный	5 зм	11 + Мдф Лвк	8 фнт.	Помеха (скрытность)
Кожаный	10 зм	11 + Мдф Лвк	10 фнт.	—
Проклёпанная кожа	45 зм	12 + Мдф Лвк	13 фнт.	—
Средний доспех				
Шкурный	10 зм	12 + Мдф Лвк (Max 2)	12 фнт.	—
Кольчужная рубаха	50 зм	13 + Мдф Лвк (Max 2)	20 фнт.	—
Чешуйчатый	50 зм	14 + Мдф Лвк (Max 2)	45 фнт.	Помеха (скрытность)
Кираса	400 зм	14 + Мдф Лвк (Max 2)	20 фнт.	—
Полулаты	750 зм	15 + Мдф Лвк (Max 2)	40 фнт.	Помеха (скрытность)
Тяжёлый доспех				
Колечный	30 зм	14	40 фнт.	Помеха (скрытность)
Кольчуга	75 зм	16	55 фнт.	Помеха (скрытность), Сила = 13
Наборный	200 зм	17	60 фнт.	Помеха (скрытность), Сила = 15
Латы	1500 зм	18	65 фнт.	Помеха (скрытность), Сила = 15
Щит				
Щит	10 зм	+2	6 фнт.	—

Услуги

Наименование	Цена
Перевозка в коляске	
В пределах города	1 мм
Между городами	3 мм/миля
Наёмник	
Опытный	2 зм/день
Неопытный	2 см/день
Посыльный	2 мм/миля
Пошлина за дорогу или ворота	1 мм
Проезд на корабле	1 см/миля
Заклинание первого круга [1]	10-30 зм + компоненты
Заклинание второго круга [1]	30-50 зм + компоненты
Заклинание третьего и выше [2]	Что ты можешь мне предложить? [3]

1: Заклинателя первого и второго круга достаточно легко найти в среднего размера городе.
2: Заклинателя третьего круга и выше редко можно найти в большом городе, возможно в храме или университете.
3: Часто заклинатели просят оказать услугу, а не деньги.

Затраты на жизнь

Существование	Цена в день
Никудышное	—
Нищенское	1 см
Бедное	2 см
Скромное	1 зм
Комфортное	2 зм
Богатое	4 зм
Аристократическое	10 зм минимум

Проверка характерастик

НАВЫКИ

Характеристика	Навыки, связанные с характеристиками
Сила	Атлетика
Ловкость	Акробатика, Ловкость рук, Скрытность
Телосложение	Нет (Смотри таблицу Телосложения)
Интелект	Магия, История, Анализ (раследование),Природа, Религия
Мудрость	Уход за животными, Проницательность, Медицина, Внимательность, Выживание
Харизма	Обман, Запугивание, Выступление, Убеждение

ТИПИЧНАЯ СЛОЖНОСТЬ

Трудность задачи	СЛ
Очень Легкая	5
Легкая	10
Средняя	15
Сложная	20
Очень Сложная	25
Практически невозможная	30

Сила

Сила, измеряющая физическую мощь и подготовку

Атлетика [1]

Автоматически	Забраться на стену с большим количеством выступов и щелей, воспользоваться веревкой с узлами или веревочной лестницей, плавать в относительно спокойной воде, если вы совершаете прыжок в длину, вы покрываете количество футов, равное значению Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в длину без разбега, только на половину этой дистанции. Если вы совершаете прыжок в высоту, вы поднимаетесь в воздух на количество футов, равное 3 + модификатор Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции [2]
Легкая	Забраться на стену с некоторым количеством выступов и щелей, Вы пытаетесь плыть или оставаться на плаву при нормальном течении, прыгнуть на несколько футов дальше чем могли; во время прыжка в длину преодолеть небольшое препятствие, такое как изгородь или стена высотой не больше четверти длины прыжка.
Средняя	Подняться по свисающей с выступа веревке(т.е. без вертикальной опоры), плавать в бурлящих водах
Сложная	Забраться на стену с малым кол-вом выступов или щелей. Ловить и хвататься за выступ или веревку в середине или конце прыжка. Плыть против сильного течения.
Очень Сложная	Подняться по скользкой и отвесной стене практически без опоры и выступов. Взобраться на крутой утёс. Плавать в шторм.

Проверки силы • Прочее

Легкая	Выломать заклинившую или сломанную дверь. Освободиться от слабых оков. Вытянуть и освободить слегка застрявший или зажатый объект.
Средняя	Выломать деревянную дверь усиленную сталью или железом. Попытка удержаться за фургон, не отцепившись от него во время движения
Сложная	Выломать тяжелую запертую или решетчатую дверь, опрокинуть каменную статую
Очень Сложная	Выломать тяжелую армированную дверь, к примеру оружейную или тюремную. Держать двери плотно закрытыми пока соседняя комната заполняется водой.

1: Во время лазания и плавания каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут (2 дополнительных фута при труднопроходимой местности), если у существа нет скорости лазания или плавания. Если Мастер решит, лазание по скользкой вертикальной поверхности или поверхности, где мало за что можно ухватиться, может требовать успешную проверку Силы (Атлетика). Точно так же, плавание в бурных водах может требовать успешную проверку Силы (Атлетика).

2: Во время прыжка руки можно вытянуть вверх на половину своего роста. Таким образом, вы дотягиваетесь до расстояния, равного высоте прыжка плюс полтора ваших роста.

Ловкость

Ловкость отвечает за проворство, реакцию и равновесие.

Акробатика

Легкая	Хождение по ледяной поверхности, удержаться в вертикальном положении в турбулентной ситуации, благополучно приземлиться на сложной местности
Средняя	Ходить по узкому карнизу, раскачаться на люстре и приземлиться на ноги
Сложная	Пробежать по шаткому веревочному мосту
Очень Сложная	Ходить по канату, прыжок через или под врага (при наличии свободного пространства)

Ловкость рук

Легко	Выполнить простые фокусы, такие как "подсовывание" небольшого предмета размером с монету.
Состязание (vs. Всп)	Скрытно подбросить что-то другому или спрятать что-то на своём теле

Скрытность [1]

Состязание (vs. Всп)	Скрыть себя от врагов, прокрасться мимо ничего не подозревающих целей, слинять, пока другие отвлеклись

Взлом [2] • Обезвреживание ловушек [2] • Прочее

Легкая	Взломать простой замок, обезвредить простую ловушку, выполнить задачу требующую особенно ловкие руки[3]
Средняя	Взломать обычный замок, освободиться от веревки, надежно держать заключенного
Сложная	Взломать сложный замок, обезвредить ловушку средней сложности, управлять повозкой или колесницей при вхождении в крутой поворот.
Очень Сложная	Взломать редкий или надежный замок, обезвредить сложную ловушку, освободиться из надежных кандалов.

1: Как правило, спрятаться во время боя возможно только сильно уйдя в тень или скрыться под крышкой или полотном, но в конечном счете правило на Ваше усмотрение.

2: Владение мастерскими инструментами (отмычками и т.п.) позволяет добавить к проверкам бонус мастерства, что бы открывать замки или обезвреживать ловушки.

Телосложение[1]

Телосложение измеряет ваше здоровье, выносливость и жизненные силы.

Концентрация

Легкая	Игнорирование отвлекающих элементов окружающей среды, таких как волны нахлынувшие на палубу корабля во время шторма
Макс. переменная (10, X)	Каждый раз, когда вы получаете урон во время концентрации на заклинании, вы должны совершить спасбросок Телосложения для продолжения концентрации. Сл равна 10 или половине причинённого урона, в зависимости от того, что выше.

Марш бросок [2]

Переменная (Сл 10+X)	В конце каждого часа персонаж должен сделать Спасбросок телосложения со Сл 10 + количество часов в пути за последние 8 часов. При провале персонаж получает плюс один уровень истощения.

Воздух

Персонаж выживает под водой количество минут равное 1 + Мдф телосложения (не менее 30 секунд), после персонаж живет без воздуха кол-во Мдф телосложение раундов, на следующий ход хит пойнты падают до 0.

Еда

Персонажу нужен один фунт еды в день, но он может растянуть пищу, съев всего половину рациона. Полфунта еды в день считается как полдня без еды. Персонаж может прожить без еды количество дней, равное 3 + модификатор Телосложения (минимум 1). В конце каждого дня после этого персонаж автоматически получает одну степень истощения День с полноценным питанием сбрасывает счётчик дней без еды до нуля

Вода [3]

Автоматически	Персонаж выпивший меньший объём воды чем нужно в день получает в конце дня одну степень истощения автоматически. Персонаж, уже имеющий как минимум одну степень истощения, получает сразу две степени истощения.
Средняя	Персонаж, выпивший за день только половину нужного объёма, должен в конце дня преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе он получает одну степень истощения, Персонаж, уже имеющий как минимум одну степень истощения, получает сразу две степени истощения.

1: Проверки Телосложения совершаются не часто, и от него не зависят никакие навыки, так как выносливость, которую отражает эта характеристика, пассивна, и персонаж или чудовище не может активно её использовать

2: Персонаж может путешествовать по 8 часов в день, прежде чем рискует почувствовать истощение.

3: Персонажу нужен 1 галлон (4 литра) воды в день, или 2 галлона (8 литров), если погода жаркая.

ИНТЕЛЛЕКТ

Интеллект измеряет силу ума, точность воспоминаний и способность здраво рассуждать.

Магия • История • Природа • Религия

Легкая	Вспоминать широко известную информацию: Идентифицировать (выявлять, вспоминать) обычных людей, места, символы, флору или фауну.
Средняя	Вспоминать более конкретную информацию; Идентифицировать (выявлять, вспоминать) необычных людей, места, символы, флору или фауну
Сложная	Вспоминать факты и подтвержденную информацию; Идентифицировать (выявлять, вспоминать) исключительных людей, места, символы, флору или фауну
Очень Сложная	Вспоминать факты и информацию известную только привилегированному меньшинству; Идентифицировать (выявлять, вспоминать) редких и легендарных людей, места, символы, флору или фауну

Анализ • Прочее

Легкая	Определить особенно очевидную ловушку или тайну или закодированное сообщение, оставленное контакту, общаться на простом уровне с умным существом без знания языка, обнаружить истинную природу иллюзии низкого уровня.
Средняя	Определите типичную ловушку, определить время и причину смерти недавно умершего существа, оценить материальную ценность предмета, обнаружить истинную природу иллюзии среднего уровня
Сложная	Определить хорошо скрытую ловушку, объект или область; подделать документ или определить такой документ, обнаружить истинную природу иллюзии высокого уровня
Очень Сложная	Определить магически скрытые ловушки, объект или область; изучить и различать цель и процесс сложного устройства или системы; определить целостность структуры, построения, или формирования и идентифицировать любые возможные слабые места

МУДРОСТЬ

Мудрость определяет, как хорошо вы настроены на окружающий мир и отражает восприимчивость и интуицию.

Проницательность • Внимательность

Легкая	Обнаружить хорошо видное место или достопримечательность, услышать далекий звук грома предупреждающий о приближении шторма, определить говорит ли ребенок правду
Средняя	Обнаружить природно-скрытный объект или структуру, различить кто среди тесной группы является лидером, Интерпретировать немые обозначения врагов
Сложная	Обнаружить хорошо спрятанный объект или структуру, подслушивать приглушенный разговор через тяжелую дверь, угадать следующее действие противника
Очень Сложная	Обнаружить почти невидимый объект или структуру, читать по губам если они в прямой видимости, но разговора не слышно.
Состязание (vs. Хрм)	Определить если кто то врет или утаивает свои намеренья
Состязание (vs. Лвк)	Обнаружить скрывающееся существо, или попытаться услышать его.

Выживание

Легкая	Выследить существо по четким следам в грязи или на снегу , собирать еду в богатой ею области, навигация и перемещение ясной ночью
Средняя	Выследить существо по не четким следам в лесу, собирать еду в стандартной области, навигация и перемещение в облачную ночь, выявить признаки близлежащих существ, предсказать надвигающийся шторм.
Сложная	Выследить существо в каменистой местности, собирать еду в стандартной области, навигация и перемещение по опасной территории в облачную ночь, предсказать погоду на завтра.
Очень Сложная	Выследить существо по следам после ливня, навигация и перемещение по опасной зоне в шторм.

Уход за животными • Медицина • Прочее

Легкая	Успокоить домашнее животное, стабилизировать умирающего вне боя, диагностировать общее недомогание
Средняя	Успокоить дикое, но спокойное животное, почувствовать эмоциональное состояние животного, наложить шину на сломанную кость, стабилизировать умирающего в середине боя, диагностировать болезнь или яд, выполнить сложный маневр на лошади.
Сложная	Предсказать следующее действие агрессивного животного, контролировать неподготовленную лошадь, диагностировать редкую болезнь
Очень Сложная	Успокоить опасное дикое животное, диагностировать магические и божественные недуги.

ХАРИЗМА

Харизма измеряет вашу способность эффективно взаимодействовать с другими. Она охватывает такие факторы как уверенность в себе и красноречие, и может отражать привлекательную или внушительную внешность.

Обман

Состязание (vs. Мдр)	Заговорить зубы или обмануть кого-то, загримироваться или выдать себя за другое существо, рассказать убедительную ложь или скрыть свои истинные намерения

Запугивание

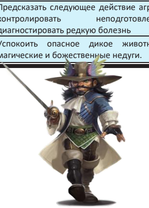
Легкая	Запугать трусливого дворянина вынудив отдать свой кошелек
Средняя	Выбить информацию из несговорчивого заключенного, убедить уличных головорезов не лезть на рожон
Сложная	Убедить стражника изменить свои маршрут патруля, принудить чиновника подписать документ
Очень Сложная	Напугать существо большего размера, чем Вы сами. Остановить непослушную толпу

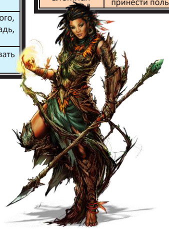
Выступление

Легкая	Регулярное выступление в виде рассказа истории у костра или в таверне.
Средняя	Профессиональное выступление, такое как произнести вдохновляющую речь или исполнить музыкальный номер, который может привести к региональной известности, к примеру у местной трупы актеров.
Сложная	Запоминающееся выступление, которое может привлечь внимание у мецената или привести к национальной известности.
Очень Сложная	Уникальное выступление, которое может привести к вниманию далеких покровителей или даже существ с других планов.

Убеждение

Легкая	Убедить мера позволить вашей группе помочь, успокоить обезумевшего человека
Средняя	Убедить группу уличных воров оставить свою цель в покое, убедить друга в чем то что вам известно.
Сложная	Убедить придворный чин что Вам нужно видеть короля, вдохновить и сплотить жителей, договориться о мире между враждующими племенами
Очень Сложная	Убедить сфинкса в том, что Вы достойны знать секрет, который он охраняет. Убедить дракона в том что Вы можете принести пользу больше живым, чем мертвым.





Развитие Персонажа

Урв.	Опт. [1]	Бонус мастер.
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2,700	+2
5	6,500	+3
6	14,000	+3
7	23,000	+3
8	34,000	+3
9	48,000	+4
10	64,000	+4
11	85,000	+4
12	100,000	+4
13	120,000	+5
14	140,000	+5
15	165,000	+5
16	195,000	+5
17	225,000	+6
18	265,000	+6
19	305,000	+6
20	355,000	+6

1: Очки опыта накапливаются.

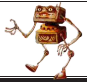
Истощение [1]

Урв	Эффект
1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость уменьшается вдвое
3	Помеха при бросках атаки и спасбросках
4	Максимум хитов уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть

1: На существо воздействуют эффекты не только текущей степени истощения, но и более слабых степеней. Продолжительный отдых снижает степень истощения на 1, при условии, что существо что-нибудь съесть и выпьет.

Укрытие

Степень	Эффект
Половина	Бонус +2 к КД и спасброскам Ловкости
Три четверти	Бонус +5 к КД и спасброскам Ловкости
Полностью	Нельзя непосредственно нацеливать атаки и заклинания, хотя некоторые заклинания могут захватить цель областью воздействия.



Урон и смерть

Потеря сознания	Если урон опускает ваши хиты до 0, но не убивает вас, вы теряете сознание (смотрите ниже). Вы приходите в сознание, если восстанавливаете хиты
Спасбросок на смерть	Бросьте к20. Если результат будет «10» или выше, вы преуспели. В противном случае спасбросок провален. В случае трёх успехов вы становитесь стабилизированным (смотрите ниже). В случае трёх провалов вы умираете. Если вы совершаете спасбросок от смерти и выпадает «1», это считается двумя провалами. Если выпадет «20», вы восстанавливаете 1 хит. Урон при 0 хитов.
Урон при 0 хитах	Если вы получаете урон, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. Если это урон от критического попадания, вы получаете два провала. Если урон равен максимуму ваших хитов или превышает его, вы мгновенно умираете.

Состояния и эффекты

Blinded	**Ослеплённый**	Ослеплённое существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением. Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.
Charmed	**Очарованный**	Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, а также делать его целью умения или магического эффекта, причиняющего вред. Искуситель совершает с преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с очарованным существом.
Deafened	**Оглохший**	Оглохшее существо ничего не слышит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со слухом.
Exhausted	**Истощенный**	Смотри таблицу Истощение
Falling	**Падение**	В конце падения существо получает 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов (макс 20d6) . Упавший так же получает эффект – сбитый с ног.
Frightened	**Испуганный**	Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора. Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.
Grappled	**Схваченный**	Скорость схваченного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости. Состояние оканчивается, если схвативший становится недееспособен (см. состояние). Это состояние также оканчивается, если какой либо эффект выводит схваченное существо из зоны досягаемости того, кто его удерживает, или из зоны удерживающего эффекта. Например, когда существо отбрасывается заклинанием волна грома.
Incapacitated	**Недееспособный**	Недееспособное существо не может совершать действия и реакции.
Invisible	**Невидимый**	Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. С точки зрения скрытности существо считается сильно заслонённым. Местонахождение существа можно определить по шуму, который оно издаёт, или по оставленным им следам. Броски атаки по невидимому существу совершаются с помехой, а его броски атаки — с преимуществом.
Paralyzed	**Парализованный**	Парализованное существо «недееспособно» (см. состояние) и не способно перемещаться и говорить. Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости. Броски атаки по парализованному существу совершаются с преимуществом. Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от существа.
Petrified	**Окаменевший**	Окаменевшее существо, а также все немагические предметы, которые оно несёт или носит, трансформируется в твёрдое инертное вещество (как правило, в камень). Его вес увеличивается в 10 раз, и оно перестаёт стареть. Существо «недееспособно» (см. состояние), не способно двигаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение. Броски атаки по существу совершаются с преимуществом. Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости. Существо получает сопротивление ко всем видам урона. Существо получает иммунитет к ядам и болезням. Если яд или болезнь уже действовали на существо, их действие приостанавливается, но не исчезает.
Poisoned	**Отравленный**	Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик
Prone	**Сбитый с ног**	Сбитое с ног существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние. Существо совершает с помехой броски атаки. Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.
Restrained	**Опутанный**	Скорость опутанного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости. Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки — с помехой. Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.
Stable	**Стабильный**	Стабильное существо не делает спасброски на смерть. Любой урон отменяет это состояние и возрощает спасброски. Состояние заканчивается при больше 0 хитов или при окончании 1d4 часов. (востонаяливается 1 хит поинт)
Stunned	**Ошеломлённый**	Ошеломлённое существо «недееспособно» (см. состояние), не способно перемещаться и говорит, запинаясь. Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости. Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
Unconscious	**Бессознательный**	Находящееся без сознания существо «недееспособно», не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение. Существо роняет всё, что держит, и падает ничком. Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.Броски атаки по существу совершаются с преимуществом. Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.